

FOLKRACE LENKTYNIŲ TAISYKLĖS

Susipažinkite su Folkrace lenktynių taisyklėmis. Šių varžybų tikslas yra imituoti tikrų, svaiginančių ralio kroso lenktynių prigimtį. Vienu metu trasoje gali važiuoti iki 4 robotų.

1. ARENA

- Arenos paviršius – juodas.
- Šoninė lauko sienelė yra balta ir jos aukštis 12 ± 1 cm.
- Trasos trajektorija yra vingiuota ir uždara.
- Trasos plotis gali būti 100–120 cm.
- Laukas gali turėti kelias paprastas kliūtis, tokias kaip: duobės, kalneliai, laisvai trasoje gulintys kliūtys. Taip pat trasoje gali būti trukdančios sienos, kurios yra sustatytos taip, kad jei robotas juda palei sienas, jis negalės užbaigti trasos.

2. ROBOTAS

- Robotas privalo būti autonominis.
- Didžiausi galimi roboto išmatavimai yra 15 x 20 cm, aukštis gali būti bet koks, masė iki 1 kg.
- Robotui neleidžiama:
 - Keisti savo matmenis;
 - Padaryti žalą kovos arenai arba sukelti pavojų žiūrovams;
 - Išmesti dujas, skysčius arba dulkes;
 - Aktyviai taranuoti kitus robotus;
 - Naudoti kitus robotus judesiams atlikti.
- Robotas privalo turėti start ir stop (paleidimo ir sustabdymo) mygtuką arba nuotolinio valdymo pultą.

3. VARŽYBOS

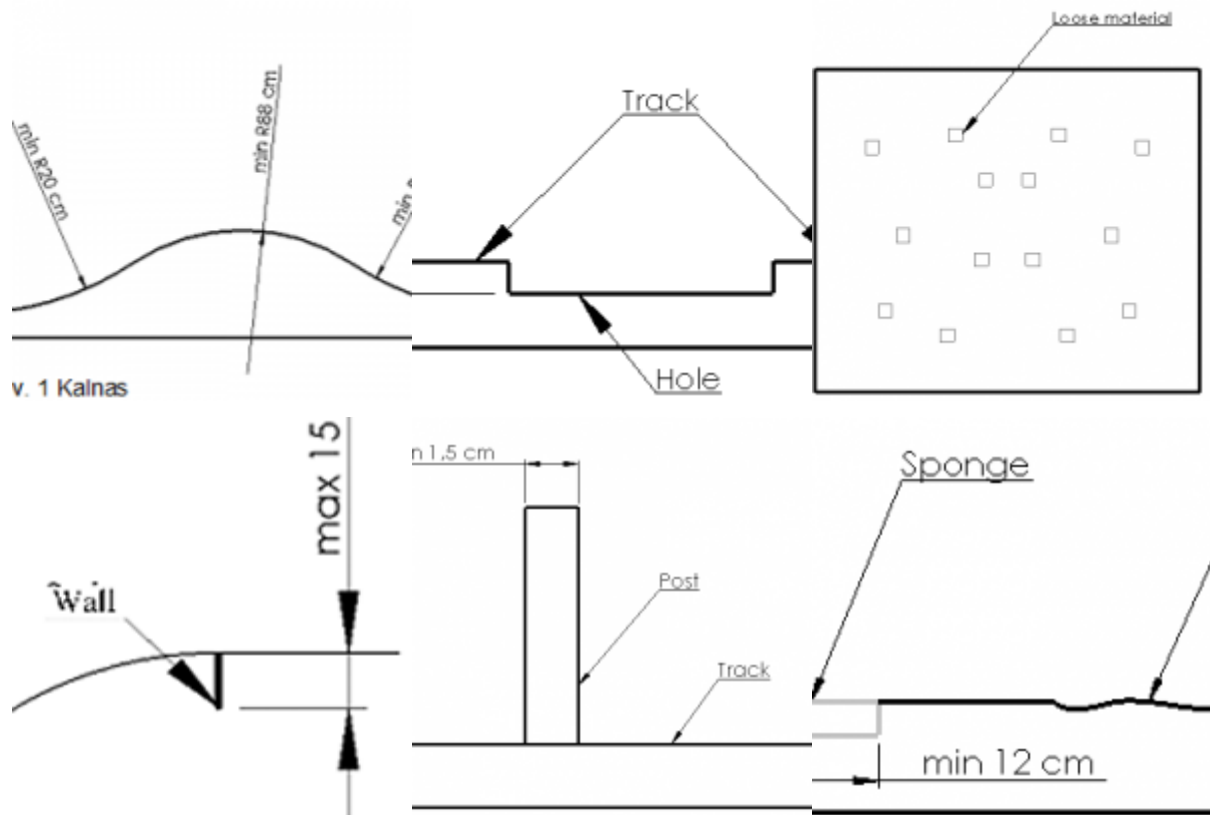
- Leidžiama turėti iki 3 komandos narių.
- Nugali robotas, surinkęs daugiausiai taškų:
 - Kiekvienas teisingas trasos rato užbaigimas suteikia po vieną tašką.
 - Kiekvienas neteisingas trasos rato užbaigimas atima po vieną tašką.
 - Vieno rato užbaigimas žymimas, kai robotas pervažiuoja starto liniją, priklausomai nuo judėjimo krypties. Tikslė ir teisinga judėjimo kryptis nustatoma iš karto prieš lenktynes.

- Lenktynių pradžioje robotai yra padedami prie starto linijos.
- Starto pozicijos ir pogrupiai bus nustatyti daugumos principu.
- Starto signalas bus duotas, kai varžovai bus pasirengę.
- Robotas gali pradėti judėti praėjus 5 sekundėms nuo starto signalo.
- Jei robotas pradeda judėti anksčiau, nei galima, startas bus laikomas neteisingu (turi startuoti iš naujo).
- Robotas, dėl kurio klaidos startavimas buvo kartojamas, gaus įspėjimą, o jei tai įvyks antrą kartą – robotas bus diskvalifikuotas.
- Robotas, kuris sėkmingai užbaigė lenktynes arba kuris pakartotinai neteisingai startavo, teisėjų bus pašalintas iš kovos arenos (kad netrukdytų kitiems dalyviams užbaigti ratą).
- Jei varžybos buvo sustabdytos (pvz.: visi robotai nejuda 15 sekundžių), teisėjas turi teisę išimti trukdantį robotą iš trasos.
- Robotas, trukdantis kitų judėjimui, yra grąžinamas į tą pačią vietą po 10 sekundžių.
- Jei robotas sunkiai juda varžybų metu ir netrukdo kitiems robotams, komandos atstovas gali nuspręsti:
 - Robotas paliekamas toje pačioje vietoje;
 - Robotas grąžinamas prie starto linijos.
- Jei robotas grąžinamas prie starto linijos, visi roboto uždirbti taškai anuliuojami.
- Jei robotas pažeidžia taisykles, teisėjas gali diskvalifikuoti robotą ir patraukti jį iš trasos.
- Pogrupiai gali turėti iki 5 narių.
- Pogrupio pabaigoje robotai bus išskirti į naujus pogrupius, priklausomai nuo robotų užimtų vietų.
- Jei taškų skaičius vienodas lenktynių gale, užimtos vietos bus paskelbtos po papildomų varžybų.
- Nugalėtojas yra tas robotas, kuris pirmas pabaigia pirmąjį lenktynių ratą nustatyta trajektorija. Papildomos varžybos yra organizuojamos, kai robotai surenka vienodą taškų skaičių. Papildomų varžybų starto pozicijos nustatomos pagal daugumos principą.
- Tik vienas komandos dalyvis gali būti arčiau kaip 2 metrai nuo trasos. Dalyvis yra laikomas žmogumi, reprezentuojančiu visa komandą.

4. KLIŪTYS

- Kalnas
- Duobė
- Kitos trukdančios dalys (pvz trintuko dalys)

- Trukdanti siena
- Kempinė ir nelygumas
- Stulpas



5. ORGANIZAVIMAS

- Robotas privalo būti užregistruotas prieš varžybas. Į registracijos procesą yra įtraukta techninė roboto apžiūra, roboto žymėjimas lipdukais su numeriais, kurių tvarka bus nustatyta.
- Techninė apžiūra turi būti užbaigta iki organizatorių nustatyto laiko.
- Visi klausimai ir problemos, kilusios varžybų metu yra sprendžiamos teisėju.
- Nusiskundimai priimami tik iš komandos dalyvio, kuris buvo registruotas pirmas.
- Nusiskundimai priimami tik pasibaigus pogrupių varžyboms.